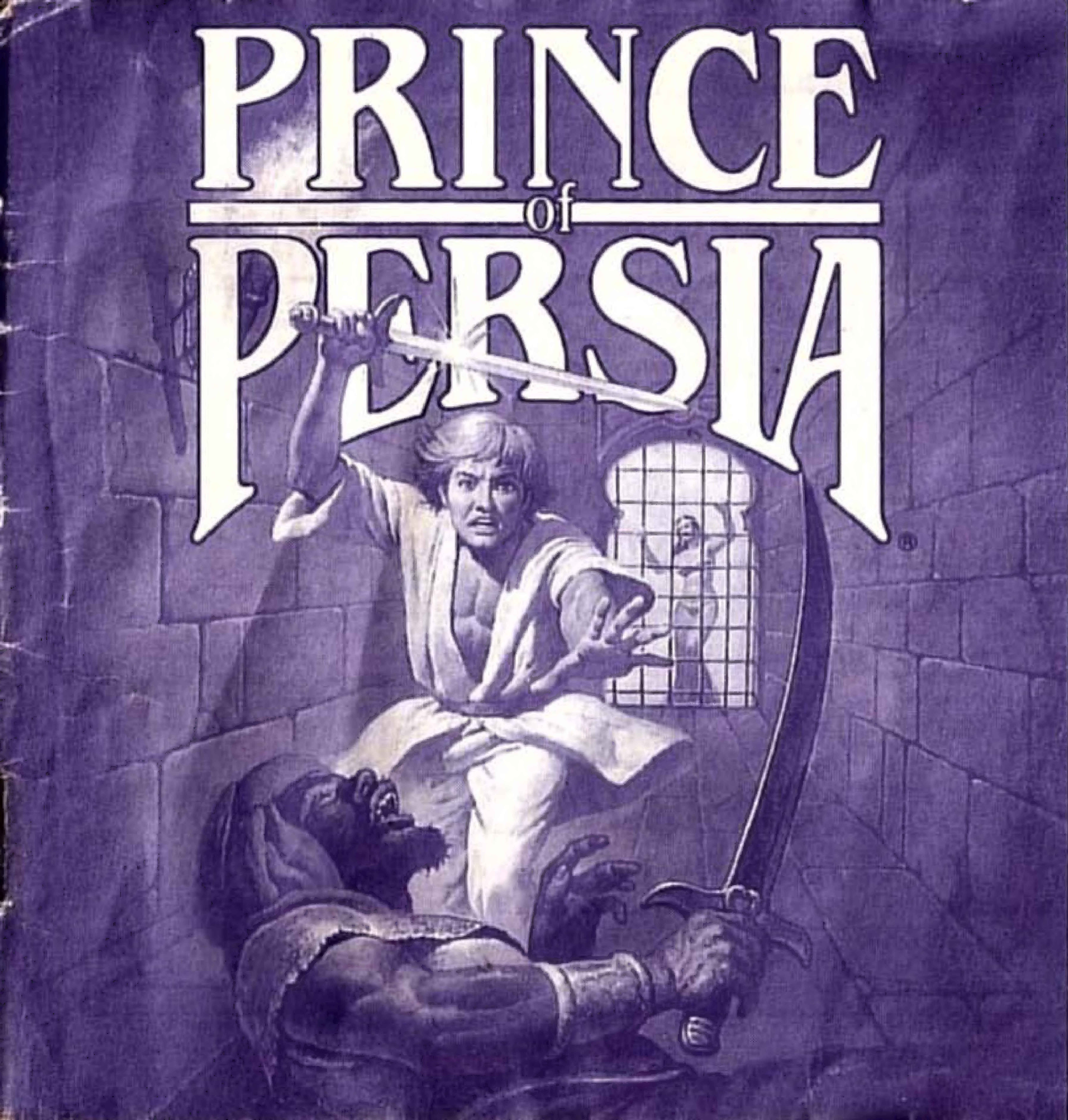


PRINCE of PERSIA



SEGATM
Master SystemTM

**INSTRUCTION
MANUAL**

ALSO AVAILABLE FROM
DOMARK ON MASTER SYSTEM

SUPER SPACE INVADERS

PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY

WARRANTY

Domark reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Domark makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIA

Domark se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

Domark no otorga ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra "tal como está") durante el período limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTIE

Domark behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Domark gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANTI

Domark förbehåller sig rätten att utföra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt **oc** utan **varsel**.

Domark lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, **beträffande** denna handbok, **dess** kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett **särskilt** ändamål. Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de **90** dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköps**st**ället i ursprungligt skick.

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d non **pas** le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappez-le **dans son état** d'origine à votre **revendeur**.

GARANTIE

Domark ehoudt zich het recht voor om het product zoals beschreven in de handleiding te verbeteren en dit op eender welk ogenblik en zonder voorafgaandelijk bericht. Domark biedt geen uitdrukkelijke noch impliciete garanties wat deze handleiding betreft, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor eender welk bijzonder doeleind.

Als, tijdens de beperkte-garantieperiode van 90 dagen, een defect optreedt in het product zelf (d.i. niet in het software programma, dat wordt geleverd "zoals het is"), bezorg het dan in zijn oorspronkelijke toestand terug aan het aankooppunt.

GARANZIA

La Domark si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Domark non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

TAKUU

Domark pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta.

Domark ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

Jos jotain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei siis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan "nykyisillään ollen"), palauta se alkuperäisessä kunnossa ostopaikkaan.

Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the Power Switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella Power Base.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'interruttore sia collocato sulla posizione OFF prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruks-anvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren. Står i fråslaget läge. Sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten satts i/tas ut ur speldatorn.

- ① Segas spelkasset
- ② Styrplattan 1
- ③ Styrplattan 2

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de spanningschakelaar altijd UIT staat als je een cassette in de console stopt of eruit haalt.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Master System tai Master System II-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti teholähteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaus ilmestyy eslin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaus ei ilmesty eslin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

- ① Sega-Kasetti
- ② Säätölaippa 1
- ③ Säätölaippa 2



GAME BACKGROUND

In a time of darkness, while the Sultan is off fighting a foreign war, his Grand Vizier Jaffar has seized the reins of power. Throughout the land, the people groan under the yoke of tyranny, and dream of better days.

You are the only obstacle between Jaffar and the throne. An adventurer from a foreign land, innocent of palace intrigues, you have won the heart of the Sultan's lovely young daughter. And in so doing, you have unwittingly made a powerful enemy.

On Jaffar's orders, you are arrested, stripped of your sword and possessions, and thrown into the Sultan's dungeons. As for the Princess, Jaffar gives her a choice, and an hour to decide. Marry him – or die.

Locked in her room high in the palace tower, the Princess rests all her hopes on you. For when the last sands drain from the hourglass, her choice can bring only a throne for the Grand Vizier... a new reign of terror for his long-suffering subjects... and death for the brave youth who might have been... Prince of Persia.

HINTERGRUND DES SPIELS

In einer dunklen Zeit, während der Sultan in einem fremden Land Krieg führt, hat sein Großwesir Jaffar die Macht an sich gerissen. Im ganzen Land stöhnt die Bevölkerung unter dem Joch der Tyrannei und träumt von besseren Zeiten.

Sie sind das einzige Hindernis zwischen Jaffar und dem Thron: Ein Abenteurer aus einem fernen Land, dem die Palast-Intrigen unbekannt sind und der das Herz der lieblichen jungen Sultanstochter erobert hat. Und damit haben Sie sich unbewußt einen mächtigen Feind geschaffen.

Auf Befehl Jaffars werden Sie gefangen genommen, Ihres Schwertes und Ihrer Besitztümer beraubt und in den Kerker des Sultans geworfen. Der Prinzessin gibt Jaffar eine Stunde Bedenkzeit und stellt sie vor die Wahl, ihn zu heiraten - oder zu sterben.

Eingeschlossen in Ihrem Gemach hoch oben im Palastturm setzt die Prinzessin alle Hoffnung auf Sie. Wenn nämlich das letzte Körnchen aus der Sanduhr rinnt, kann ihre Wahl nur den Thron für den Großwesir bedeuten ... eine neue Terror-Herrschaft für seine leidgeprüften Untertanen ... und den Tod für den mutigen Jüngling, der sonst Prinz von Persien geworden wäre.

PROLOGUE DU JEU

En ces temps obscurs, pendant l'absence du Sultan, parti en guerre à l'étranger, son Grand Vizir Jaffar s'est emparé des rênes du pouvoir. Dans tout le pays, le peuple gémit sous le joug de la tyrannie, et rêve de jours meilleurs.

Vous êtes le seul obstacle entre Jaffar et le trône. Aventurier venu d'une terre étrangère, innocent aux intrigues du palais, vous avez gagné le cœur de la ravissante fille du Sultan. Et ce-faisant, vous vous êtes fait sans le savoir un ennemi mortel.

Sur les ordres de Jaffar, vous êtes arrêté, dépouillé de votre épée et de vos possessions, et jeté dans les cachots du Sultan. Quant à la Princesse, Jaffar lui donne un choix, et une heure pour prendre sa décision. L'épouser ou mourir.

Enfermée dans sa chambre tout en haut de la tour du palais, la Princesse met tous ses espoirs sur vous. Car, lorsque le dernier grain de sable s'écoulera dans le sablier, son choix, quel qu'il soit, ne pourra signifier que ... le trône pour le Grand Vizir, ... un nouveau règne de terreur pour ses malheureux sujets, ... et la mort pour le courageux jeune homme qui aurait pu devenir ... Prince de Perse.

INFORMACION BASICA SOBRE EL JUEGO

Durante una época sumida en las tinieblas, mientras el Sultán se encuentra lejos luchando en una guerra extranjera, su Gran Visir Jaffar ha tomado las riendas del poder. En toda la comarca el pueblo se lamenta bajo el yugo del tirano, y sueña con tiempos mejores.

Tu eres el único obstáculo entre Jaffar y el trono. Aventurero que vienes de otras tierras, inocente de las intrigas del palacio, has sabido conquistar el corazón de la encantadora hija del Sultán. Y al hacerlo, te has ganado, sin saberlo, un poderoso enemigo.

Bajo órdenes de Jaffar te arrestan, te quitan la espada y tus pertenencias, y te arrojan dentro de uno de los calabozos del Sultán. Para la Princesa, Jaffar tiene dos opciones y una hora para decidirse: casarse con él o la muerte.

Encerrada en su cuarto en lo alto de la torre del palacio, la Princesa ha puesto todas sus esperanzas en ti, ya que cuando deje de fluir la arena en el reloj, su elección sólo podrá abrirle las puertas al trono al Gran Visir, iniciar un nuevo reino del terror para sus largamente castigados súbditos, y ocasionar la muerte de ese joven valiente que podría haber sido ... el Príncipe de Persia.

INTRODUZIONE

Nei tempi bui, mentre il Sultano era lontano a combattere, Jaffar, il suo Grand Vizier si impossessò delle redini del potere. Sotto il giogo della sua tirrania il popolo soffriva e sognava giorni migliori.

Tu sei il solo ostacolo tra Jaffar ed il trono. Sei un avventuriero venuto da un'altro paese ed all'oscuro degli intrighi di palazzo. Hai conquistato il cuore della bella e giovane figlia del Sultano e quindi ti sei fatto, involontariamente, un potente nemico.

Su ordine di Jaffar vieni arrestato e privato dei tuoi possessi e della tua spada per poi essere gettato nella prigione del sultano. Per quanto riguarda la bella Principessa, Jaffar le ha dato un ora per decidere se sposarlo o morire.

Chiusa nell stanza più alta della torre del palazzo, la Principessa affida tutte le sue speranze a te. Quando l'ultimo granello di sabbia defluirà dalla clessidra del tempo, la sua scelta darà, comunque, il trono al Grand Vizier...un nuovo regno di terrore per il già sofferto popolo...e morte per il giovane eroe che avrebbe potuto essere... il principe di Persia.

SPEL BAKGRUND

I en tid av mörker, medan Sultanen slåss i ett utländskt krig, hans Grand Vizier Jaffar har tagit makten. Genom landet så lider människorna under tyranni, och drömmer om bättre dagar.

Du är den enda detaljen mellan Jaffar och tronen. Ett äventyr från ett okänt land, oskyldigt av slotts intriger, du har vunnit Sultanens vackra dotters hjärta. Och på det sättet så har du också fått en kraftfull fiende.

Genom Jaffars order, så är du arresterad, frantagen ditt svärd och dina ägodelar, och kastad ned i slottets mörka delar. Jaffar ger prinsessan ett val och en timme att bestämma sig. Gif sig med honom - eller dö.

Inläst i hennes rum högt uppe i slottstornet, så väntar och räknar prinsessan med att du kommer att rädda henne innan det är försent. För när det sista av sanden rinner igenom timmglasets, hennes val ger bara en tron till Grand Vizier... en ny tid av terror till hans sedan länge lidande objekt... och döden för den ungdom som skulle kunna ha varit... Prinsen av Persien.

ACHTERGROND VAN HET SPEL

In donkere tijden, als de sultan afwezig is omdat hij in het buitenland een oorlog aan het voeren is, neemt grootvizier Jaffa de macht over. Over het hele land lijden de mensen onder het juk van de onderdrukking en dromen van betere tijden.

U alleen staat tussen Jaffar en de troon. U bent een avonturier uit het buitenland die niets afweet van de intriges in het paleis en u heeft het hart van de mooie jonge dochter van de sultan gewonnen. Maar hierdoor heeft u zonder dat u het weet opeens een machtige vijand gekregen.

Op bevel van Jaffar wordt u gearresteerd, uw zwaard en uw andere bezittingen worden u afgenomen en u wordt in de kerkers van de sultan geëlooid. En wat de prinses betreft, Jaffa geeft haar de keuze en één uur om te beslissen: met hem trouwen - of sterven.

De prinses, die in haar kamer zit opgesloten, heeft al haar hoop op u gevestigd. Want als de zandloper leeg is kan haar keuze alleen maar betekenen dat de grootvizier de troon bemachtigt...een nieuwe periode van angst en terreur voor haar onderdanen die het toch al zo moeilijk hebben...en de dood voor u, die zo dapper is en die Prins van Perzië had kunnen zijn.

PELIN TAUSTA

Pimeyden aikakaudella Sulttaanin ollessa sotimassa ulkomailia Grand Vizier Jaffar (Suurvisiiri) on anastanut itselleen vallan ohjaimet. Koko maassa ihmiset vaikerivat sortovallan ikeen alla ja unelmoivat paremmista ajoista.

Sinä olet ainut este Jaffar'in ja valtaistuimen välillä. Olet seikkailija vieraasta maasta eikä sinulla ole aavistustakaan palatsissa tapahtuvista vehkeilyistä, mutta olet voittanut Sulttaanin ihastuttavan nuoren tyttären sydämen omaksesi. Ja niin tehdessäsi olet saanut itsellesi tahtomattasi mahtavan vihamiehen.

Jaffar'in määräyksestä sinut pidätetään, miekkasi ja omaisuutesi otetaan pois, ja sinut heitetään Sulttaanin tyrmään. Prinsessalle Jaffar antaa valinnan varan ja hänen on päätettävä tunnin kuluessa. Prinsessan on mentävä naimisiin Jaffar'in kanssa - tai kuoltava.

Lukkojen takana huoneessaan ylhäällä palatsin tornissa Prinsessa panee kaiken toivonsa sinuun. Sillä kun viimeiset hiekanmurut valuvat tiimalasista, hänen valintansa voi vain tuoda valtaistuimen Suurvisiirille . . . uuden hirmuvallan kauan kärsineille alamaisille ja kuoleman rohkealle nuorukaiselle, josta olisi voinut tulla Prince of Persia (Persian Prinssi).

TAKE CONTROL

- 1 Joypad – (direction button)
- 2 Button 1
- 3 Button 2

RUNNING, JUMPING AND CLIMBING

To turn around: Tap the joypad to the left or right.

To run: Push the joypad in the direction you want to go (left or right). Release the joypad to stop.

To take careful steps: Hold down button 1 and push the joypad in the direction you want to go. You can use careful steps to move right up to the edge of a pit or a suspicious-looking floor section.

To jump forward: When you are standing still, push button 2 and move the joypad in the direction you want to jump.

You can jump further with a running start. For a running jump over a chasm, back up at least two full strides from the edge. Move the joypad to start running and whilst running press button 2 to jump.

DIE STEUERUNG

- 1 Steuerblock - (Richtungsknopf)
- 2 Knopf 1
- 3 Knopf 2

LAUFEN, SPRINGEN UND KLETTERN

Sich umdrehen: Steuerblock rechts oder links antippen.

Laufen: Steuerblock in die Richtung drücken, in die Sie gehen wollen (links oder rechts). Zum Anhalten Steuerblock loslassen.

Vorsichtige Schritte machen: Knopf 1 gedrückt halten und Steuerblock in die Richtung drücken, in die Sie gehen wollen. Mit den vorsichtigen Schritten können Sie sich bis ganz an den Rand einer Grube oder eines verdächtig aussehenden Fußbodenabschnitts vortasten.

Hochspringen: Steuerblock gerade nach oben drücken.

Nach vorne springen: Betätigen Sie, wenn Sie stillstehen, Knopf 2 und drücken Sie den Steuerblock in die Richtung, in die Sie springen wollen.

Mit Anlauf können Sie weiter springen. Treten Sie für einen Sprung aus dem Lauf mindestens zwei volle Schrittlängen vom Rande eines Abgrunds zurück. Drücken Sie den Steuerblock zum Laufen und betätigen Sie während des Laufes Knopf 2 zum Springen.

LES COMMANDES

- 1 Joypad - (bouton directionnel ou bouton-D)
- 2 Bouton 1
- 3 Bouton 2

COURIR, SAUTER ET GRIMPER

Pour faire volte face: Appuyez légèrement à gauche ou à droite sur le bouton directionnel du joypad.

Pour courir: Appuyez sur le bouton-D du joypad dans la direction voulue (gauche ou droite). Relâchez le bouton-D pour vous arrêter.

Pour marcher à pas prudents: Maintenez le bouton 1 enfoncé et appuyez sur le bouton-D du joypad dans la direction voulue. Marchez à pas prudents lorsque vous voulez avancer jusqu'au bord d'un trou ou lorsque vous marchez sur un sol d'aspect suspect.

Pour sauter en l'air: Appuyez vers le haut sur le bouton-D du joypad.

Pour sauter en avant: Lorsque vous êtes immobile, appuyez sur le bouton 2, puis appuyez sur le bouton-D dans la direction vers laquelle vous voulez sauter.

Vous pouvez sauter plus loin en prenant un élan. Pour sauter avec élan au-dessus d'un abîme, éloignez-vous du bord en reculant de deux enjambées au moins. Appuyez sur le bouton-D du joypad pour commencer à courir, puis, tout en courant, appuyez sur le bouton 2 pour sauter.

A TOMAR CONTROL

- 1 Panel de control (botón direccional)
- 2 Botón 1
- 3 Botón 2

CORRER, SALTAR Y TREPAR

Para girar sobre los talones: Tocar ligeramente el panel de control hacia la derecha o la izquierda.

Para correr: Presionar el panel de control en la dirección deseada (izquierda o derecha). Soltar el panel de control para detenerse.

Para dar pasos sigilosos: Mantener presionado el botón 1 y presionar el panel de control en la dirección deseada. Se puede utilizar pasos sigilosos para llegar hasta el mismísimo borde de un foso o una sección de piso con aspecto sospechoso.

Para saltar hacia arriba: Presionar el panel de control en línea recta hacia arriba.

Para saltar hacia adelante: Estando parado y quieto, presionar el botón 2 y mover el panel de control en la dirección en que se desea saltar.

Se puede saltar más lejos si se corre antes de saltar. Para un salto en carrera por encima de un precipicio se debe retroceder por lo menos una distancia de dos trancos completos a partir del borde. Mover el panel de control para iniciar la carrera, y durante la misma, presionar el botón 2 para saltar.

CONTROLLI

- 1 Joypad - (pulsante di direzione)
- 2 Pulsante 1
- 3 Pulsante 2

SALTO, CORSA ED ARRAMPICATA.

Per muoversi intorno: dai un colpetto al joypad a sinistra o a destra.

Per correre: spingi il joystick nella direzione in cui desideri andare (a sinistra o a destra). Per fermarti, lascia il joypad.

Per prendere i passi accurati (careful steps): mantieni premuto il pulsante 1 e spingi il joypad nella direzione in cui desideri andare. Puoi usare i passi accurati per andare direttamente verso la sponda di una trappola o di una parte di pavimento che sembra sospettoso.

Per saltare all'insù: spingi il joypad all'insù.

Per arrampicarti sopra ad una sponda: mettili di fronte alla sponda e spingi il joypad all'insù. Se è necessario usa i passi accurati per posizionarti da sotto la sponda.

Per scendere da una sponda: raggiungi il margine della sponda, girati e spingi il joypad all'ingiù. Per scendere lentamente premi il pulsante 1 e mantienilo premuto mentre per saltar giù lascia il pulsante 1.

TA KONTROLL

- 1 Joypad - (direktions knapp)
- 2 Knapp 1
- 3 Knapp 2

SPRINGA, HOPPA OCH KLÄTTRA

Att vända sig: Tryck på Joypaden till höger eller vänster

Att springa: Håll Joypaden i den direction som du vill gå (vänster eller höger) släpp Joypaden för att stanna.

Att ta försiktiga steg: Håll ned knapp 1 och håll Joypaden i den direction som du vill gå. Du kan använda försiktiga steg för att flytta till kanten av en angrund eller en bit av golvet som ser underligt ut.

Att hoppa upp: Håll Joypaden rakt upp.

Du kan hoppa längre med en **springande start**. För ett **springande hopp över ett hål**, backa åtminstone två steg från kanten. Håll Joypaden för att **börja springa** medans du springer tryck ned knapp 2 för att hoppa.

ICONTROLE OVERNEMEN

- 1 Stuurknuppel (richtingknop)
- 2 Knop 1
- 3 Knop 2

IRENNEN, SPRINGEN EN KLIMMEN

Omkeren: beweeg de stuurknuppel naar links of rechts.

Rennen: duw de stuurknuppel in de richting waarin u wilt gaan (links of rechts). Laat de stuurknuppel los om te stoppen.

Voorzichtige stapjes nemen: houd knop 1 ingedrukt en duw de stuurknuppel in de richting waarin u wilt gaan. U kunt voorzichtige stapjes gebruiken om helemaal naar de uiterste rand van een diepe kuil of put te klimmen of om over een gedeelte van de vloer te lopen dat er verdacht uitziet.

Omhoog springen: beweeg de stuurknuppel recht omhoog.

Naar voren springen: als u stil staat, druk dan op knop 2 en beweeg de stuurknuppel in de richting waarin u wilt springen.

U kunt verder springen als u een aanloop neemt. Om een aanloop over een kloof te nemen moet u minstens twee stappen van de kloof af staan. Beweeg de stuurknuppel om hard te lopen en als u eenmaal hard loopt, druk dan op knop 2.

KONTROLLI

- 1 Joykkari - (suuntapainike)
- 2 Painike 1
- 3 Painike 12

JUOKSEMINEN, HYPPÄÄMINEN JA KIIPEÄMINEN

Kääntyäksesi ympäri: Napauta joykkaria vasemmalle tai oikealle. .

Juostaksesi: Työnna joykkaria siihen suuntaan, mihin haluat mennä (vasemmalle tai oikealle). Vapauta joykkari pysähtyäksesi.

Ottaaksesi varovaisia askeleita: Pidä painike 1 alaspainettuna ja työnna joykkaria siihen suuntaan, mihin haluat mennä. Voit käyttää varovaisia askeleita siirtyäksesi aivan kuilun tai epäilyttävän näköisen lattia-osuuden reunalle. Hypätäksesi ylös: Työnna joykkaria suoraan ylös.

Hypätäksesi eteenpäin: Sesoessasi liikkumatta, paina painike 2:ta ja siirrä joykkaria siihen suuntaan, mihin haluat hypätä.

Voit hypätä kauemmas, jos aloitat juosten. Hypätäksesi kuilun yli juosten, mene taaksepäin vähintään kaksi täyttä askelta reunasta. Liikuta joykkaria aloittaaksesi juoksun ja juostessasi paina painike 2:ta hypätäksesi.

To climb up onto a ledge: Stand facing the ledge and push the joypad straight up. If necessary, use careful steps to position yourself below the ledge.

To climb down from a ledge: Step up to the edge, turn around, then push the joypad down. To hang from the ledge, press button 1 and hold it down. to let yourself drop, release button 1.

Any time you jump or fall within reach of a ledge, you can grab onto it by pressing a button. Remember – when you release the button, you let go of the ledge.

To duck: Push the joypad straight down. Release it to stand up.

To pick something up: Crouch down near it by pushing the joypad straight down.



Auf einen Vorsprung klettern: Stellen Sie sich in Blickrichtung des Vorsprungs hin und drücken Sie den Steuerblock gerade nach oben. Benutzen Sie, wenn nötig, die vorsichtigen Schritte, um sich unter dem Vorsprung aufzustellen.

Von einem Vorsprung herunterklettern: Stellen Sie sich an den Rand, drehen Sie sich um und drücken Sie den Steuerblock nach unten. Um sich an den Vorsprung zu hängen, Knopf 1 betätigen und festhalten. Zum Herunterlassen Knopf 1 loslassen.

Immer wenn Sie im Fallen in Reichweite eines Vorsprungs sind, können Sie diesen durch Betätigen eines Knopfes ergreifen. Denken Sie daran, daß Sie sich vom Vorsprung lösen, wenn Sie den Knopf loslassen.

Ducken: Steuerblock nach unten drücken. Zum Aufrichten wieder loslassen.

Etwas aufheben: Bücken Sie sich direkt daneben, indem Sie den Steuerblock gerade nach unten drücken.

Pour grimper sur un rebord: Placez-vous face au rebord et appuyez vers le haut sur le bouton-D. Si nécessaire, marchez à pas prudents pour vous positionner sous le rebord.

Pour descendre d'un rebord: Placez-vous au bord, faites volte face, puis appuyez vers le bas sur le bouton-D du joypad. Pour vous suspendre au rebord, appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé. Pour vous laisser tomber, relâchez le bouton 1.

Chaque fois que vous faites un saut ou une chute à portée d'un rebord, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur un bouton. N'oubliez pas - lorsque vous relâchez le bouton, vous perdez prise.

Pour s'accroupir: Appuyez vers le bas sur le bouton-D du joypad. Relâchez le bouton pour vous relever.

Pour ramasser quelque chose: Accroupissez-vous à proximité de l'objet en appuyant vers le bas sur le bouton-D.

Para trepar a un saliente: Pararse de cara al saliente y presionar el panel de control hacia arriba en línea recta. En caso de ser necesario, utilizar los pasos sigilosos para colocarse debajo del saliente.

Para bajarse de un saliente: Caminar hasta el borde, girar, y luego presionar el panel de control hacia abajo. Para colgarse del saliente presionar el botón 1 y mantenerlo presionado. Para dejarse caer, soltar el botón 1.

Cada vez que saltes o tengas un saliente a mano, te puedes aferrar a él presionando uno de los botones. No olvidar que al soltar el botón, también se suelta el saliente.

Para agacharse: Presionar el panel de control en línea recta hacia abajo. Soltarlo para erguirse.

Para recoger una cosa: Presionar el panel de control en línea recta hacia abajo para inclinarse cerca de la cosa.

Per arrampicarti sopra ad una sponda: mettiti di fronte alla sponda e spingi il joypad all'insù. Se è necessario usa i passi accurati per posizionarti da sotto la sponda.

Per scendere da una sponda: raggiungi il margine della sponda, girati e spingi il joypad all'ingiù. Per scendere lentamente premi il pulsante 1 e mantienilo premuto mentre per saltar giù lascia il pulsante 1.

Ogni volta che salti o fallisci di arrampicarti sopra ad una sponda, puoi arrampicarti sopra premendo un pulsante. Ricordati che quando lasci il pulsante lasci la sponda.

Per schivare: Spingi il joypad all'ingiù. Lascialo per rialzarti.

Per raccogliere qualcosa: rannicchiati vicino all'oggetto spingi il joypad all'ingiù.

Att hoppa frammåt: När du står still. Tryck på knapp 2 och flytta Joypaden i den direktioAtt klättra upp till en hylla: Stå med ansiktet mot hyllan och håll Joypaden rakt upp. Om nödvändigt, använd försiktiga steg för att få den rätta positionen nedanför hyllan.

Att klättra ned från en hylla: Gå framm till kanten av hyllan, vänd dig om, håll sedan Joypaden ned. För att hänga från kanten, tryck på knapp 1 och håll den nere. För att släppa taget, släpp knapp 1.

När du hoppar och ramlar vid kanten av hyllan, så kan du ta tag i hyllan genom att trycka på en knapp. Kom i håg när du släpper knappen så släpper du taget från hyllan.

Att ducka: Håll Joypaden rakt ned. Släpp för att stå rakt igen.

Att plocka upp någonting: Huka dig nära föremålet genom att hålla Joypaden rakt ned. n som du vill hoppa.

Op een richel klimmen: Sta met uw gezicht naar de richel en beweeg de stuurknuppel omhoog. Indien nodig kunt u voorzichtige stapjes nemen om op de juiste plaats op de richel te gaan staan.

Langs een richel naar beneden klimmen: Ga op de richel staan, keer om en druk de stuurknuppel naar beneden. Om aan een richel te blijven te hangen moet u op knop 1 drukken en deze ingedrukt houden. Als u zich wilt laten vallen moet u knop 1 loslaten.

Als u springt of valt binnen handbereik van een richel, dan kunt u deze vastgrijpen door op een knop te drukken. Maar denk er wel om dat, als u de knop loslaat, dat u dan ook de richel loslaat!

Bukken: druk de stuurknuppel helemaal naar beneden. Om weer rechtop te staan moet u hem loslaten.

Iets oprapen: Hurk bij iets neer door de stuurknuppel helemaal naar beneden te bewegen.

Kiivetäksesi ylös ulkonemalle: Seiso kääntyneenä ulkonemaan päin ja työnnä joykkaria suoraan ylös. Jos haluat, voit varovaisilla askeleilla sijoittaa itsesi ulkoneman alapuolelle.

Kiivetäksesi alas ulkonemalta: Astu reunalle, käänny ympäri, sitten työnnä joykkaria alas. Riippuaksesi ulkonemalta, paina painike 1:tä ja pidä sitä alaspainettuna. Pudottautuaksesi vapauta painike 1.

Jos milloin vain hyppäät tai putoat ulkoneman ulottuvissa, voit tarttua siihen painiketta painamalla. Muista - vapauttaessasi painikkeen päästät irti ulkonemasta.

Kyykistyäksesi: Paina joykkaria suoraan alaspäin. Vapauta se seisoaksesi.

Poimiaksesi jotain: Kyyristy artikkelin lähellä työntämällä joykkaria suoraan alaspäin.



SWORD FIGHTING

When you come face to face with an armed opponent, release the joypad. You will automatically draw your sword – if you have one – and go on guard. In this stance, the controls are somewhat different.

To strike: Press button 1.

To advance: Push the joypad in the direction you're facing (towards your opponent).

To retreat: Push the joypad away from your opponent.

To block your opponent's strike: Push button 2 just as your opponent is striking. It may take some practice to get the timing right. Watch your opponent carefully, and wait for him to strike.

To stop fighting: Push the joypad down. Once you have put away your sword, you are free to run, jump and climb as usual. Be careful, though – when you are off guard, a single sword blow can kill you.

SCHWERTKAMPF

Lassen Sie, wenn Sie einem bewaffneten Gegner gegenüberstehen, den Steuerblock los. Sie ziehen automatisch Ihr Schwert – wenn Sie eines besitzen – und gehen in Angriffsposition. In dieser Stellung sind die Steuerungen etwas anders.

Schlag: Knopf 1 drücken.

Vorwärts gehen: Steuerblock in die Richtung drücken, in die Sie sich wenden (auf Ihren Gegner zu).

Zurückgehen: Drücken Sie den Steuerblock von Ihrem Gegner weg.

Einen Schlag des Gegners abwehren: Knopf 2 drücken, wenn Ihr Gegner zuschlägt. Zur richtigen zeitlichen Abstimmung brauchen Sie vielleicht etwas Übung. Beobachten Sie Ihren Gegner aufmerksam und warten Sie auf seinen Schlag.

Kampf beenden: Steuerblock nach unten drücken. Sobald Sie Ihr Schwert weggesteckt haben, können Sie wieder wie gewohnt laufen, springen und klettern. Seien Sie aber vorsichtig – im unbewaffneten Zustand kann ein einziger Schwerthieb Sie töten.

COMBAT A L'EPEE

Lorsque vous vous retrouvez face à face avec un adversaire armé, relâchez le bouton-D du joypad. Vous dégainerez automatiquement votre épée (si vous en avez une) et vous vous mettez en garde. Dans cette position, les commandes sont quelque peu différentes.

Pour frapper: Appuyez sur le bouton 1.

Pour avancer: Appuyez sur le bouton-D du joypad dans la direction à laquelle vous faites face (vers votre adversaire).

Pour reculer: Appuyez sur le bouton-D du joypad dans la direction opposée à l'adversaire.

Pour parer le coup de l'adversaire: Appuyez sur le bouton 2 juste au moment où l'adversaire attaque. Il vous faudra peut-être un peu d'entraînement pour savoir déterminer le bon moment. Observez attentivement votre adversaire et attendez qu'il attaque.

Pour arrêter le combat: Appuyez vers le bas sur le bouton-D du joypad. Une fois que vous avez rengainé votre épée, vous êtes libre de courir, sauter et grimper normalement. Méfiez-vous cependant – lorsque vous n'êtes pas en garde, un seul coup d'épée peut vous tuer.

COMBATE CON ESPADAS

Al encontrarse cara a cara con un adversario armado, soltar el panel de control. Automáticamente desenvainarás la espada —si la tienes— y te pondrás en guardia. Durante esta etapa los controles son ligeramente diferentes.

Para atacar: Presionar el botón 1

Para avanzar: Presionar el panel de control en la dirección que miras (hacia el adversario).

Para retroceder: Presionar el panel de control en dirección opuesta al adversario.

Para bloquear el ataque del adversario: Presionar el botón 2 en el momento en que el adversario ataca. Tal vez se necesite algo de práctica para lograrlo en el momento preciso. Observar al adversario minuciosamente y esperar a que éste ataque.

Para dejar de luchar: Presionar el panel de control hacia abajo. Una vez que hayas envainado la espada puedes volver a correr, saltar y trepar en la forma de costumbre. Pero no dejes de tener cuidado: cuando no estás en guardia un sólo toque de espada puede matarte.

COMBATTIMENTO CON LA SPADA.

Quando ti trovi faccia a faccia con un nemico armato, lasci il joypad. Automaticamente sguainerai la tua spada - se ne possiedi una - e andrai en garde. In questa posizione i controlli sono piuttosto differenti.

Per attaccare: premi il pulsante 1

Per avanzare: spingi il joypad verso la direzione in cui stai attaccando (verso il tuo avversario).

Per ritirarti: spingi il joypad lontano dal tuo avversario.

Per bloccare un attacco del tuo avversario: appena il tuo avversario sta attaccando, premi il pulsante 2. Ci vorrà molta pratica prima che tu riesca a prendere il tempo giusto. Osserva attentamente il tuo avversario ed aspetta che egli ti attacchi.

SVÄRD STRIDER

När du kommer ansikte mot ansikte med en beväpnad motståndare, släpp Joypaden. Du kommer automatiskt att dra ditt svärd - om du har ett - och gå till anfall. I detta ögonblick så är kontrollerna något annorlunda.

Att anfalla: Tryck på knapp 1.

Att gå framåt: Håll Joypaden i den direction du har ansiktet mot (mot din motståndare)

Att dra tillbaka: Håll Joypaden från din motståndare.

Att blockera din motståndares slag: Tryck på knapp 2 just som motståndaren slår. Det kan behövas lite övning för att göra detta vid det rätta tillfället. Titta noga på din motståndare och vanka på honom tills han slår.

Att sluta slåss: Håll Joypaden ned. När du har stoppat tillbaka ditt svärd så är du fri att springa, hoppa och klättra som vanligt. Men var försiktig när du inte är koncentrerad så kan ett enda slag döda dig.

ZWAARDVECHTEN

Als u oog in oog komt te staan met een gewapende vijand, laat de stuurknuppel dan los. U trekt dan automatisch uw zwaard - als u er een heeft - en neemt de 'en garde' positie aan. Nu werken de controleknoppen enigzins anders.

Uithalen: druk op knop 1.

Naar voren gaan: druk de stuurknuppel in de richting waarin u kijkt (naar uw tegenstander).

Terugtrekken: beweeg de stuurknuppel weg van uw tegenstander.

De uithaal van uw tegenstander tegenhouden: druk op knop 2 op het moment dat uw tegenstander uithaalt. U moet misschien wat oefenen om dit helemaal goed onder de knie te krijgen. Le goed op uw tegenstander en wacht totdat hij uit haalt.

Ophouden met vechten: druk de stuurknuppel naar beneden. Als u uw zwaard eenmaal in de schede heeft gestopt kunt u weer rennen, klimmen en springen zoals voorheen. Maar wees voorzichtig - als u even niet oplet dan kan een houw met een zwaard uw dood betekenen.

MIEKKATAISTELU

Kun joudut vastatusten aseistetun vihollisen kanssa, vapauta joykkan. Miekkasi paljastuu automaattisesti - jos sinulla on miekka - ja valmistaudut. Tässä asennossa säätimet ovat hiukan erilaiset.

Iskeäksesi: Paina painike 1:tä.

Edotäksesi: Työnnä joykkaria siihen suuntaan, mihin olet kaantyneenä (vastustajaasi kohti).

Peräytyäksesi: Työnnä joykkana pois päin vastustajastasi.

Estääksesi vastustajasi iskun: Paina painike 2:tä juuri kun vastajasi on iskemässä. Voit tarvita hiukan harjoittelua saadaksesi ajoituksen oikein. Katso vastustajaasi tarkoin ja odota hänen iskua.

Lopettaaksesi taistelun: Paina joykkaria alaspäin. Pantuasi miekan pois voit vapaasti juosta, hypätä ja kiivetä kuten tavallisesti. Mutta varo - jos et ole valpas, yksi miekanisku voi tappaa sinut.

LIFE AND DEATH

The row of triangles in the top left corner of the screen indicates your current strength. Every time you get hurt, you lose one unit of strength. When the last of your strength disappears, you die.

When you start the game you can choose 1, 2 or 3 units of strength. (Later on, you may be able to increase your strength beyond this limit.)

Things that cost you one unit of strength include a blow by a guard's sword, two-story falls, and having a section of the floor collapse on your head. Other, more serious accidents can kill you outright.

An opponent's strength is indicated by a row of triangles in the top right corner of the screen. To kill an opponenet, you need to take away all his strength units.

STARTING FROM HIGHER LEVELS

When you reach the end of each level, you will be given a password. To restart at this level in future follow the on-screen prompts and enter the password when requested.

LEBEN UND TOD

Die Reihe von Dreiecken oben links auf dem Bildschirm zeigt Ihre momentane Kraft an. Mit jeder Verletzung verlieren Sie eine Einheit dieser Kraft. Wenn das letzte Dreieck verschwindet, sterben Sie.

Bei Spielstart können Sie zwischen 1, 2 oder 3 Kraft-Einheiten wählen. (Später können Sie Ihre Kraft vielleicht über diese Grenze hinaus verstärken.)

Zu den Dingen, die Sie eine Kraft-Einheit kosten, gehören der Schwerthieb eines Wachtpostens, ein Fall zwei Stockwerke nach unten und das Einstürzen eines Deckenabschnitts auf Ihren Kopf. Bei anderen, gefährlicheren Unfällen können Sie sofort getötet werden.

Die Kraft eines Gegners wird durch eine Reihe Dreiecke oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Um einen Gegner zu töten, müssen Sie ihm **all seine Kraft-Einheiten** nehmen.

SPIELBEGINN AUF HÖHEREN LEVELS

Wenn Sie **das** Ende eines Levels erreichen, erhalten Sie **jedesmal** ein Paßwort. Um **später** von diesem Level aus zu starten, **müssen** Sie die Aufforderungen auf dem Bildschirm befolgen und an entsprechender Stelle dieses Paßwort eingeben.

VIE ET MORT

La rangée de triangles au coin supérieur gauche de l'écran indique l'état de votre force. Chaque fois que vous êtes **blessé**, vous perdez une unité de force. Lorsque la dernière unité de force disparaît, vous mourez.

Lorsque vous commencez le jeu, vous pouvez choisir entre **1, 2 ou 3** unités de force. (Plus tard, vous **pourrez** augmenter votre force **au-delà de** cette limite).

Différents incidents vous coûteront une unité **de force**: un coup d'épée infligé par un garde, une chute de deux étages, une partie du **plancher** qui vous tombe sur la tête. D'autres accidents plus graves peuvent vous tuer sur-le-champ.

La force d'un adversaire est indiquée par une rangée de triangles au coin supérieur droit de l'écran. Pour tuer un adversaire, vous devez le priver de toutes ses unités de force.

POUR COMMENCER A UN NIVEAU SUPERIEUR

Chaque fois que vous atteignez la fin d'un niveau, on vous donne un mot de passe. Par la suite, pour recommencer au niveau de votre choix, suivez les prompts à l'écran et lorsqu'on vous le demande, entrez le mot de passe du niveau correspondant.

VIDA Y MUERTE

La hilera de triángulos en la esquina superior izquierda de la pantalla indica tu fuerza actual. Cada vez que resultes lesionado, perderás una unidad de fuerza. Morirás al agotar tu última unidad de fuerza.

Al iniciarse el juego puedes elegir entre 1, 2 ó 3 unidades de fuerza. (Más adelante tal vez puedas aumentar tu fuerza más allá de este límite.)

Las cosas que te cuestan una unidad de fuerza incluyen el toque de la espada de un guardia, las caídas libres desde dos pisos de altura, y que una sección de techo se derrumbe sobre tu cabeza. Otros accidentes de mayor seriedad te pueden matar de inmediato.

La fuerza del adversario está señalada por una hilera de triángulos en la esquina superior derecha de la pantalla. Para matar a un adversario necesitarás eliminar todas sus unidades de fuerza.

INICIO DEL JUEGO A PARTIR DE NIVELES MAS ALTOS

Al llegar al final de cada nivel recibirás una contraseña. Para volver a comenzar en este nivel en el futuro deberás seguir las indicaciones que aparecen en la pantalla y entrar la contraseña en el momento en que se la solicite.

VITA E MORTE

La linea di triangoli che si trova sullo schermo, nell'angolo in alto a sinistra, indica la tua corrente forza. Ogni volta che vieni colpito, perderai una unità di forza. Quando sparirà l'ultima unità della tua forza, morrai.

Quando incominci il gioco puoi scegliere 1, 2 o 3 unità di forza (più in avanti, potrai essere in grado di aumentare le unità di forza).

Cose che possono costarti una unità di forza sono: un colpo di spada da una guardia, caduta di due piani e quando una parte del soffitto cade sopra alla tua testa. Altri e più seri incidenti possono ucciderti sul colpo.

La forza del tuo avversario è indicata da una linea di triangoli che si trovano sullo schermo nella parte in alto a destra. Per uccidere un avversario devi cercare di privarlo tutte le sue unità di forze.

NCOMINCIANDO DAI LIVELLI ALTI

Quando raggiungerai la fine di ogni livello, ti verrà dato una parola d'ordine. Per ricominciare da questo livello, segui i solleciti dello schermo e, quando viene richiesto, scrivi la parola d'ordine.

LIV OCH DÖD

En rad av trianglar i det ovre vänstra hörnet av skärmen talar om ditt tillfälliga styrka. Varje gång du skadas, så förlorar du en triangel av styrka. När den sista av din styrka har försvunnit så dör du.

När du startar spelet så kan du välja 1, 2 eller 3 i styrka. (Senare så kommer du att kunna öka din styrka över denna gräns.)

Saker som kostar en enhet av styrka inklusive ett slag av en vaks svärd, två vånings fall, och ha en sektion av taket kolapsa på ditt huvud. Andra, mer allvarliga olyckor dödar dig inom en sekund.

En motståndares styrka visas genom en rad av trianglar i det ovre högra hörnet av skärmen. För att döda en motståndare, så måste du ta bort alla hans enheter.

ATT STARTA FRÅN HÖGRE NIVÅER

När du kommer till slutet av en nivå, så blir du given ett lösenord. För att starta spelet igen vid denna nivå följ instruktionerna på skärmen och tryck in lösenordet när du är ombedd.

LEVEN EN DOOD

De vijf driehoeken in de hoek links bovenaan het scherm geeft aan hoe sterk u op het moment bent. Elke keer dat u gewond raakt verliest u een eenheid van kracht. Als uw kracht uiteindelijk op is, dan gaat u dood.

Als u met het spel begint dan kunt u kiezen tussen 1, 2, of 3 eenheden van kracht. (Later kunt uw kracht verhogen tot boven deze limiet).

Als u een houw krijgt met een zwaard van een bewaker, twee verdiepingen naar beneden valt of als er een deel van een vloer op uw hoofd in elkaar stort, dan verliest u een eenheid van kracht. Andere, ernstigere ongelukken doden u op slag. De kracht van een tegenstander wordt aangegeven met een vijf driehoeken in de hoek rechts bovenaan het scherm. Om een tegenstander te doden moet hem u al zijn eenheden van kracht ontnemen.

VANAF HOGERE NIVEAU'S BEGINNEN

Als u het eind van een niveau heeft bereikt, dan krijgt u een wachtwoord. Om in de toekomst op dit niveau te beginnen moet u doen wat de prompts op het scherm zeggen en het wachtwoord invoeren wanneer dat nodig is.

ELÄMÄ JA KUOLEMA

Rivi kolmion näytön vasemmassa kulmassa ylhäällä osoittaa sinun senhetkisen voimakkuuden. Joka kerta loukkaantuessasi menetät yhden voimakkuusyksikön. Kun voimakkuutesi katoaa, kuolet.

Aloittaessasi pelin voit valita 1, 2 tai 3 voimakkuusyksikköä. (Myöhemmin voit lisätä voimakkuuttasi tämän rajan yli.)

Menetät yhden voimakkuusyksikön vartijan miekaniskusta, kahden kerroksen putouksesta sekä lattia-osuuden romahtaessa päällesi. Muut, vakavammat onnettomuudet voivat tappaa sinut heti paikalla.

Vastustajan voimakkuus näkyy kolmioiden rivistä näytön oikeassa kulmassa ylhäällä. Tappaaksesi vastustajan sinun on otettava pois kaikki hänen voimakkuusyksikkönsä.

ALOITUS YLEMMILTÄ TASOILTA

Päästyasi kunkin tason loppuun saat tunnussanan. Aloittaaksesi uudelleen tällä tasolla seuraa näytön ohjeita ja kirjoita tunnussana tarvittaessa.

ADVENTURING

Although this is your first time inside the Sultan's palace, you do have some general information that may help you.

- The Princess is imprisoned in the high tower of the palace. To reach her, you must find your way out of the dungeons, through the palace's main building, and up to the top of the tower.
- Generally speaking, the guards on dungeon duty tend to be the dregs of the Sultan's corps. The more capable ones are usually assigned to the palace's main building. The very best of them – the deadliest swordsmen in the Sultan's employ – are kept for the elite honour guard in the tower, where they are responsible for the personal safety of the Princess and of the Grand Vizier.
- Since your arrival in the city, you have heard some strange rumours. It is whispered that the Grand Vizier Jaffar is a magician, a master of the black arts of enchantment, that his powers are more than mortal. Knowing, as you do, that much of what passes for magic is mere trickery and superstition, you are reluctant to take these stories too seriously. Nevertheless, they don't do much for your peace of mind.

ABENTEUER

Obwohl Sie sich zum ersten Mal im Innern des Sultanspalastes befinden, können Sie sich anhand einiger allgemeiner Informationen orientieren, die Ihnen zur Verfügung stehen.

- Die Prinzessin ist im höchsten Turm des Palastes eingesperrt. Um zu ihr zu kommen, müssen Sie Ihren Weg aus dem Kerker finden, dann durch das Hauptgebäude des Palastes hindurch und in den Turm hinauf.
- Im allgemeinen sind die Wachen im Kerkerdienst der Abschaum vom Corps des Sultans. Die fähigeren Wachen werden normalerweise dem Hauptgebäude des Palastes zugeteilt. Die besten von ihnen – die tödlichsten Schwertkämpfer im Dienst des Sultans – werden als Ehrenwache im Turm eingesetzt, wo sie für die persönliche Sicherheit der Prinzessin und des Großwesirs verantwortlich sind.
- Seit Ihrer Ankunft in der Stadt haben Sie merkwürdige Gerüchte gehört. Man flüstert sich zu, daß der Großwesir Jaffar ein Magier sei, ein Meister der schwarzen Zauberkunst, und daß er mehr Macht als ein normaler Sterblicher habe. Da Sie aber wissen, daß vieles, was als Magie gilt, nichts als Tricks und Aberglauben sind, weigern Sie sich, diese Geschichten allzu ernst zu nehmen. Trotzdem sind Sie etwas beunruhigt.

L'AVENTURE

Bien que vous vous trouviez pour la première fois dans le palais du Sultan, vous disposez de quelques renseignements d'ordre général pouvant vous être utiles.

- La Princesse est emprisonnée dans la haute tour du palais. Pour la rejoindre, vous devez réussir à sortir des cachots, traverser le bâtiment principal du palais et monter jusqu'au sommet de la tour.
- En général, les gardes affectés aux cachots sont les incapables de la garde personnelle du Sultan. Les gardes plus compétents sont normalement assignés au bâtiment principal du palais. Les meilleurs, l'élite redoutable au service du Sultan, forment la garde d'honneur de la tour et sont responsables de la sécurité personnelle de la Princesse et du Grand Vizir.
- Depuis votre arrivée dans la ville, vous avez eu vent d'étranges rumeurs. On murmure que le Grand Vizir Jaffar est un magicien, un maître de la magie noire, que ses pouvoirs sont au-delà de ce monde. Sachant, comme vous, que ce qui passe pour magie n'est bien souvent que supercherie et superstition, vous vous refusez à prendre ces histoires trop au sérieux. Cependant, elles troublent votre tranquillité d'esprit.

NEED A HEAD FOR THIS

Si bien es la primera vez que te encuentras dentro del palacio el Sultán, cuentas con cierta información general que te puede ser de utilidad.

- La Princesa se encuentra prisionera en lo alto de la torre del palacio. Para llegar hasta ella deberás encontrar la salida de los calabozos, atravesar el edificio principal del palacio y luego subir a la torre.
- En términos generales, los guardias encargados de los calabozos tienden a ser la escoria del cuerpo de guardias del Sultán. Los más capaces son generalmente asignados al edificio principal del palacio. Los mejores —los espadachines más temerarios bajo el servicio del Sultán— son reservados para la guardia de honor en la torre, donde son responsables de la seguridad personal de la Princesa y del Gran Visir.
- Desde tu llegada a la ciudad te han llegado ciertos rumores extraños. Se dice que el Gran Visir Jaffar es mago, maestro de las oscuras artes de la hechicería, y que sus poderes superan la esfera mortal. Sabiendo que mucho de lo que pasa por magia no es más que trucos baratos y superstición, te niegas a tomar estas historias con demasiada seriedad. No obstante, éstas no hacen mucho para calmar los nervios.

AVVENTURANDOSI

Sebbene questo sia la prima volta che ti trovi dentro il palazzo del Sultano, hai delle informazioni generali che ti potranno aiutare. Per raggiungere la Principessa devi uscire dalle prigioni, attraversare l'edificio principale del palazzo ed infine salire fino alla cima della torre.

- La principessa si trova imprigionata nella torre più alta del palazzo.
- Generalmente parlando, le guardie in servizio alle prigioni sono i peggiori del corpo del Sultano. Di solito i più capaci vengono assegnati all'edificio principale del palazzo, mentre i più bravi di loro che sono i più bravi spadaccini del Sultano sono di guardia alla torre dove sono responsabili per la personale sicurezza della Principessa e del Grand Vizier.
- Da quando sei arrivato in città senti delle strani voci. Si dice che il Grand Vizier Jaffar sia un mago, un maestro della magia nera e che il suo potere sia più che mortale. Sapendo che la maggior parte di quello che passa per magia è un semplice inganno e superstizione, sei riluttante a prendere troppo seriamente questi tipi di storie, anche se non aiutano a mettere in pace il tuo animo.

ÄVENTYRET

Även om detta är ditt första besök inne i Sultanens slott, så har du en del information som kan hjälpa dig.

- Prinsessan hålls fången i det högsta tornet i slottet. För att nå henne, så måste du hitta ut ur gångarna, genom slottets huvud byggnad och upp till toppen av tornet.
- Vakterna som är på vakt är oftast de mest odugliga som sultanen kan hitta. De mer kapabla vakterna är vanligtvis på vakt i huvud byggnaden. De bästa av dessa de mest dödliga vakterna, elit vakterna, vaktar tornet för att se till att prinsessan inte kommer ut. De är personliga liv vakter till prinsessan och Grand Vizier.
- Sedan du kom till staden så har du hört en del konstiga rykten. Det säjs att Grand Vizier är en trollkarl, och mästare i svart magi och att hans krafter är mer än dödliga. Efter som du vet att det mesta av svart magi är bara hokus pokus, så tar du inte dessa historier allvarigt. Men se upp för man vet aldrig vad som kan hända.

AVONTURIEREN

Hoewel u voor de eerste keer in het paleis van de sultan bent heeft u toch wat algemene informatie die van pas kan komen.

- De prinses zit gevangen in een hoge toren van het paleis. Om bij haar te komen moet u uit de kerken zien te komen, door het hoofdgebouw van het paleis heengaan en de toren zien te bereiken.
- Over het algemeen zijn de bewakers die de kerken bewaken nou niet bepaald de elite van het korps van de sultan. De betere bewakers werken in het hoofdgebouw van het paleis. De allerbesten, de gevaarlijkste zwaardvechters die de sultan in dienst heeft, zijn in dienst van het elitekorps in de toren, waar zij verantwoordelijk zijn voor de persoonlijke veiligheid van de prinses en grootvizier.
- Sinds u in de stad bent aangekomen heeft u vreemde geruchten gehoord. Er wordt gefluisterd dat grootvizier Jaffa een tovenaars is, een meester in zwarte magie, en dat hij meer dan dodelijke krachten beheerst. Maar aangezien u weet dat wat voor magie en toverkunst doorgaat vaak puur trucage is en bijgeloof, neemt u deze verhalen niet al te serieus. Maar u bent er toch niet helemaal gerust op.

SEIKKAILEMINEN

Vaikka olet ensimmäistä kertaa Sulttaanin palatsissa, sinulla on hiukan yleistietoa, josta voi olla apua sinulle.

- Prinsessa on vankina palatsin korkeassa tornissa. Päästäksesi hänen luo sinun on löydettävä tiesi pois tyrmästä palatsin päärakennuksen läpi ja ylös tornin huipulle.
- Yleensä tyrmän vartijat ovat Sulttaanin armeijan pohjasakkaa. Enemmän kykenevät vartijat on tavallisesti määrätty toimimaan palatsin päärakennuksessa. Kaikkein parhaimmat - vaarallisimmat miekkailijat Sulttaanin palveuksessa - ovat eliitissä kunniakaartissa tornissa, missä he ovat vastuussa Prinsessan ja Suurvisiirin henkilökohtaisesta turvallisuudesta.
- Kaupunkiin saavuttuasi olet kuullut muutamia outoja huhuja. Kuiskaillaan, että Suurvisiiri Jaffar on taikuri, lumoavan magian mestari sekä että hänen voimansa eivät ole maallisia. Koska tiedät, että paljon sitä mitä kutsutaan taikuudeksi on pelkkää temppua ja taikauskoa, et halua ottaa näitä kertomuksia liian vakavasti. Siltä huolimatta ne eivät ole hyväksi mielenrauhallesi.

HINTS AND TIPS

- To get the maximum distance from a standing jump across a chasm, use careful steps to move right up to the edge of the pit before you jump.
- If you jump a chasm but fall short, you may still be able to grab on to the opposite ledge by pushing button 1. Remember, when you let go of the button, you let go of the ledge.
- Every time you block an opponent's sword strike, the force of the blow pushes you back slightly. If you adopt a defensive strategy, you will find yourself steadily losing ground. Try following up a successful block with a strike.
- Learn to recognise different kinds of potions by sight.
- You can cross a bed of spikes safely by taking careful steps.

HINWEISE UND TIPS

- Um bei einem Sprung aus dem Stand über einen Abgrund die bestmögliche Weite zu erreichen, sollten Sie mit vorsichtigen Schritten ganz an den Rand der Grube gehen, bevor Sie springen.
- Gerät Ihr Sprung über einen Abgrund zu kurz, können Sie durch Drücken von Knopf 1 immer noch die gegenüberliegende Kante ergreifen. Denken Sie daran, daß Sie sich von der Kante lösen, wenn Sie den Knopf loslassen.
- Immer, wenn Sie einen gegnerischen Schwerthieb abwehren, treibt der heftige Schlag Sie leicht zurück. Bei einer reinen Verteidigungshaltung verlieren Sie also ständig an Boden. Versuchen Sie, auf eine geglückte Abwehr einen Hieb folgen zu lassen.
- Lernen Sie, verschiedene Tränke bereits am Aussehen zu erkennen.
- Ein Nagelbrett können Sie mit vorsichtigen Schritten sicher überqueren.

TRUCS ET CONSEILS

- Pour obtenir la distance maximum lorsque vous sautez sans élan au-dessus d'un abîme, utilisez la marche à pas prudents pour vous placer juste au bord du trou avant de sauter.
- Si vous sautez au-dessus d'un abîme et n'avez pas assez de puissance pour atteindre l'autre bord, vous pouvez toujours essayer de vous agripper au rebord opposé en appuyant sur le bouton 1. N'oubliez pas, si vous relâchez le bouton, vous perdrez prise.
- Chaque fois que vous pariez un coup d'épée de l'adversaire, la force du coup vous fera reculer légèrement. Si vous adoptez une stratégie défensive, vous perdrez progressivement du terrain. Donc, essayez d'attaquer après avoir réussi à parer un coup.
- Apprenez à reconnaître d'un coup d'œil les différents types de potions.
- Vous pouvez traverser sans danger une planche hérissée de pointes, si vous marchez à pas prudents.

ALGUNOS CONSEJOS UTILES

- Para lograr el máximo de distancia para un salto de parado por encima de un precipicio, utilizar los pasos sigilosos para llegar hasta el borde del foso antes de saltar.
- Si saltas por encima de un precipicio y no alcanzas a cruzarlo, presionando el botón 1 tal vez aún puedas aferrarse al saliente del lado opuesto. No olvidar que cuando se suelta el botón, también se suelta el saliente.
- Cada vez que bloqueas el ataque de la espada de tu adversario, la fuerza del golpe te hace retroceder un poco. Si adoptas una estrategia defensiva, comenzarás a perder terreno en forma constante. Intenta atacar luego de haber bloqueado con éxito el ataque del adversario.
- Aprende a reconocer de vista los diversos tipos de pociones.
- Puedes cruzar un lecho de espinas utilizando los pasos sigilosos.

AVVERTIMENTI E SUGGERIMENTI

- Prima di saltare da fermo un crepaccio, avvicinarti più che puoi alla sponda.
- Se il tuo salto è troppo corto, potrai ancora raggiungere l'altra sponda premendo il pulsante 1. Ricordati che quando lasci andare il pulsante, lasci la sponda.
- Ogni volta che blocchi un attacco di spada di un tuo avversario, la forza del suo colpo ti farà indietreggiare di un po'. Se adatterai una strategia difensiva, ti accorgerai che perderai terreno in modo continuo. Cerca di portare a termine un blocco con un attacco.
- Impara a riconoscere i differenti tipi di posizioni di visione
- Puoi camminare su un materasso di chiodi senza correre rischi usando i passi accurati.

HINTER OCH TIPS

- För att få ett maximum av distans från ett stående hopp över en avgrund, använd försiktiga steg för att flytta alldeles till kanten innan du hoppar.
- Om du hoppar över en avgrund men ditt hopp är för kort så kan du kanske lyckas att få tag i kanten genom att trycka på knapp 1. Kom i håg när du släpper knappen, så slapper du kanten.
- Varje gång du blockerar en motståndares slag, styrkan av slaget knuffar dig tillbaka lite grann. Om du är väldigt defensiv så kommer du att förlora mycket mark. Prova följande för att lyckas blockera med slag.
- Lär dig att känna igen olika slag genom synen.
- Du kan gå igenom spikarna med försiktiga steg.

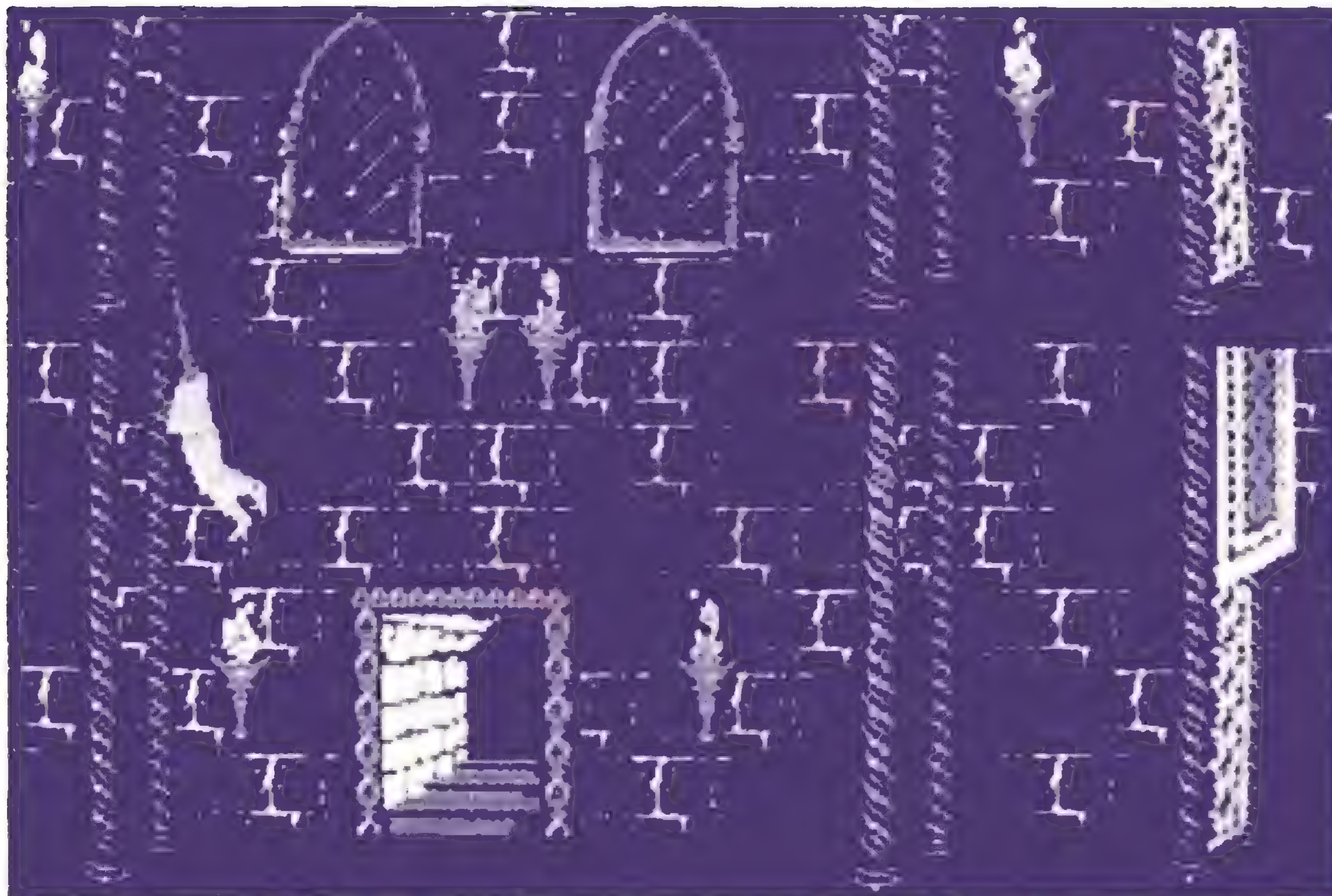
HINTS EN TIPS

- Om zover mogelijk over een kloof te kunnen springen zonder aanloop moet u voordat u springt voorzichtige stapjes nemen zover mogelijk naar de rand van de richel.
- Als u over een kloof springt maar niet ver genoeg komt, dan kunt u **nog** altijd de richel aan de overkant vastgrijpen door op knop 1 te drukken. Maar denk er wel om dat als u de knop loslaat, dat u dan ook de richel loslaat.
- Als u een houw met een zwaard van **een tegenstander** tegenhoudt, dan wordt u **door de kracht** van de houw een stukje achteruit geduwd. Als u een verdedigende houding aanneemt, dan verliest u steeds meer terrein. Als u een houw heeft tegengehouden, probeer er dan daarna zelf een uit te delen.
- Leer om verschillende posities in een oogopslag te herkennen.
- U kunt veilig over een spijkerbed heen lopen door voorzichtige stapjes te nemen.

NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- Päästäksesi mahdollisimman kauas hypätessäsi seisovasta asennosta kuilun yli, käytä varovaisia askeleita siirtäksesi aivan kuilun reunaan ennenkuin hyppäät.
- Jos hyppysi on liian lyhyt, voit ehkä siiti taritua vastapäiseen ulkonemaan painike 1:tä painamalla. Muista, kun päästät painikkeen, irtoat ulkonemasta.
- Joka kerta torjuessasi vastustajan miekaniskun, iskun voima työntää sinua hiukan taaksepäin. Jos asetut puolustuskannalle, huomaat menettäväsi alaa pikkuhiljaa. Yritä iskeä onnistuneen torjunnan jälkeen.
- Opi tunnistamaan erilaiset juomat ulkonäöltä.
- Voit mennä naulasängyn yli turvallisesti varovaisilla askeleilla.

- A two-story drop will hurt you. A three-story drop will kill you.
- You never know what you'll find in a dungeon. Don't be afraid to explore, and to experiment. After all, you've got nothing to lose except your life, the Princess, and the entire kingdom.
- Bei einem Sturz zwei Stockwerke nach unten verletzen Sie sich. Ein Fall aus dem dritten tötet Sie.
- Sie wissen nie, was Sie in einem Kerker finden werden. Fürchten Sie sich nicht vor dem Erforschen und Experimentieren. Schließlich haben Sie außer Ihrem Leben, der Prinzessin und dem gesamten Königreich nichts zu verlieren.
- Une chute de deux étages vous blessera. Une chute de trois étages vous tuera.
- Vous ne savez jamais ce que vous trouverez dans les cachots. N'ayez pas peur d'explorer et de faire des expériences. Après tout, vous n'avez rien à perdre, si ce n'est votre vie, la Princesse et le royaume tout entier!
- Una caída libre desde una altura de dos pisos te ocasiona una lesión. Una caída libre desde una altura de tres pisos te ocasiona la muerte.
- Nunca se sabe lo que se puede encontrar dentro de los calabozos. No tengas miedo de explorar y experimentar. Después de todo, lo único que puedes perder es la vida, la Princesa y todo el reino.



- La caduta di un due-piani ti ferirà. Una caduta di tre-piani ti ucciderà.
- Non saprai mai che cosa troverai in una prigione. Non aver paura di esplorare e di sperimentare. Dopotutto non hai niente da perdere eccetto che la tua vita, la Principessa e l'intero regno.
- Ett två vånings fall kommer att skada dig. Ett tre vånings fall kommer att döda dig.
- Du vet aldrig vad du kan hitta i gångarna. Var inte rädd för att undersöka och experimentera. Du har trots allt ingenting att förlora utom ditt liv, Prinsessan och hela kungariket.
- Als u twee verdiepingen naar beneden valt raakt u gewond. Als u drie verdiepingen naar beneden valt, dan gaat u dood.
- U weet nooit wat u allemaal tegen kunt komen in de kerker. Wees niet bang om op ontdekking uit te gaan en om te experimenteren. U heeft immers niets te verliezen behalve uw leven, de prinses en het hele koninkrijk.
- Loukkaannut kahden kerroksen putouksesta. Kuolet kolmen kerroksen putouksesta.
- Et koskaan tiedä, mitä tyrmästä löytyy. Älä pelkää tutkia sekä kokeilla. Sinullahan ei ole mitään menetettävänä paitsi henkesi, Prinsessa ja kokonainen valtakunta.



HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

When wet, dry completely before using.
When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
After use, put it in its case.

- Be sure to take an occasional recess during extended play.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewaltwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas la mouiller!
2. Ne pas la plier!
3. Ne pas la soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas l'exposer au soleil!
5. Ne pas l'abîmer!
6. Ne pas la laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas la mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

USO DI QUESTA CARTUCCIA

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa da tanto in tanto

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

KASSETTSKÖTSEL

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära varmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamna på kassetten så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig – torka försiktigt bort smutsen **med** en mjuk trasa fuktad **med** lite tvål/vatten.
- Efter användandet : Sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld oor het SEGA MYSTEM

Voor Juist Gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoor er niet **hard** tegennan!
4. Stel hem **niet** bloot aan het direkte zonlicht!
5. **Beschadig** of verbuig hem niet!
6. **Stel** hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kasettia kovalla voimalla!!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin kotelloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja enttän pitkien pelien aikana.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

VARNING: Gäller projektionsmottagare och storbildstv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkänaikaista video pelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

WARNING: For owners of projection television. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ADVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

**ANOTHER GREAT GAME
BROUGHT TO YOU BY**



**WATCH OUT FOR THIS LOGO
ON OTHER TITLES**

For all enquiries about this or any other Domark game, please write or telephone our special customer support department at Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR.
Tel: 081 780 2224 (Between 1.30 and 4.30 pm)

"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
© Copyright 1989, 1990, 1991, 1992 Jordan Mechner
Artwork and packaging © 1992 Domark Group Ltd.
Programmed by The Kremlin
Published by Domark Software, Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road,
London SW15 1PR

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the SEGA™ Master System™

PRINTED IN JAPAN